

bringt Glück und Gewinn!
Denn ein lustiger Affe
sammelt ständig
Plus-Punkte
für Sie!





AMIDAR ist der spritzigste Spiele-Cocktail,
der je gemixt wurde!

Unternehmensgruppe
NSM/LÖWEN



IHR FREIZEIT PARTNER

Original-Lizenz, in bewährter Qualität von NSM gefertigt

Mit dem lustigen Affen AMIDAR klettert auch Ihre Kasse hoch

Bei AMIDAR läuft und klettert in der ersten Spielphase zunächst ein lustiger Affe, vom Spieler gesteuert, über ein Gestänge und sammelt unterwegs Punkte auf. Er wird dabei gestört von Treibern und Jägern.

Wenn es dem Spieler nicht mehr gelingt, durch taktisch kluge Steuerung seinen Affen vor den Jägern zu retten, dann steht ihm ein Springfeature als letzte Rettung zur Verfügung.

Dreimal pro Durchgang ist es möglich, die Treiber und Jäger durch Knopfdruck in die Höhe springen zu lassen, so daß der Affe darunter durchschlüpfen kann.

Gelingt es dem Affen, alle Punkte um einen Block abzuräumen, verfärbt sich das innere Feld.

Wenn alle vier Eckfelder rundherum abgeräumt und somit farblich ausgefüllt sind, erhält der kleine lustige Affe für eine kurze Zeit so viel Kraft, daß er die Jäger jagen kann.

Sind alle Punkte auf dem Spielfeld abgeräumt, beginnt die zweite Spielphase.

Jetzt muß AMIDAR an einem Gitterzaun hinunterklettern, um eine am Fuße des Zaunes liegende Banane zu holen. Um diese zu erreichen, muß er den richtigen Einstieg finden. Der Einstieg in den Gitterzaun ist vom Spieler wählbar, der Abstieg erfolgt computergesteuert auf einem Zufallsweg.

In der folgenden dritten Spielphase muß der Spieler eine Farbrolle steuern und damit die roten Umrandungen der einzelnen, verschiedenwertigen Felder gelb überpinseln.

Dabei wird er von fünf Farb-Teufelchen gestört, die immer wieder versuchen, die Farbrolle zu erwischen.

Um zu entkommen kann der Spieler, wie im ersten Durchgang die Jäger und Treiber, nun die Teufelchen hüpfen lassen.

In der Folge kann der Spieler aber nun nicht mehr wie in der ersten Spielphase beliebige Felder ummalen, sondern nur noch direkt aneinanderliegende umpinseln. Dadurch haben es die Teufelchen leichter, die Farbrolle in die Enge zu treiben.

Gelingt es dem Spieler auch hier, die vier Eckfelder zu umpinseln, kann er für eine gewisse Zeit die Teufelchen mit dem Farbroller ausschalten und gefahrlos weiterstreichen.

Sind alle Felder umpinselt, kommt als vierte Spielphase (Bonus) das Bananenspiel. Als fünfte Phase folgt darauf wieder das Spiel mit dem lustigen Affen, jedoch farblich verändert und unter erschwerten Bedingungen.

Technische Daten
220 Volt / 50 Hz
100 Watt

Münzanlage
Doppelmünzanlage mit NSM-Münzprüfer 1,– und 5,– DM

PC-Board
Spiel- und Steuerfunktion auf einer Huckepack-Leiterplatte mit neuester Micro-Processor-Technik

Steuerpult
4-Weg-Steuerhebel ermöglicht exakte Steuerung des Affen

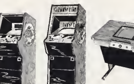
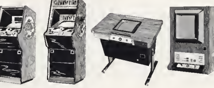
Monitor SEL
20'' Farbmonitor

Einstellmöglichkeiten
Spieleanzahl pro Münze
Anzahl der lustigen Affen
3, 4, 5 oder Dauerspiel

Gerätetype
Stand / Tisch / Wand

Standgerät: NSM-Kompaktgehäuse mit separatem Kassenraum, von außen zugänglich.

mit Beleuchtung	Höhe	158 cm
	Breite	56 cm
	Tiefe	70 cm
ohne Beleuchtung	Höhe	143 cm
	Breite	56 cm
	Tiefe	70 cm
Gewicht	brutto	150 kg
	netto	95 kg

Unternehmensgruppe
NSM/LÖWEN

IHR FREIZEIT PARTNER